
AUTOS
FORMULA
NAIPES MATCH
4
CONT:
1 MAZO de 32 NAIPES
INDUSTRIA ARGENTINA
NAIPES MATCH
CROMY
Producido por CROMY S.A. Alsina 1290-8° Piso "B" (1088) CAPITAL
6 EXCITANTES MOTIVOS
PARA COLECCIONAR
SUPER-
JETS
GIGANTES
DEL AIRE
AUTOS
FORMULA
AUTOS
FUERA
DE SERIE
AUTOS
MOTOS

A1 Fórmula I



Alfa Romeo 182

Km/h	310
HP	525
kW	386
RPM	12300
cm^3	3000
Kg	583

A2 Fórmula I



Arrows A 4

Km/h	305
HP	490
kW	361
RPM	10750
cm^3	3000
Kg	580

A3 Fórmula I



ATS D 6

Km/h	300
HP	490
kW	361
RPM	10750
cm^3	3000
Kg	580

A4 Fórmula I



Brabham BT 49 D

Km/h	310
HP	500
kW	368
RPM	11000
cm^3	3000
Kg	581

B1 | Fórmula I



Brabham-BMW BT 50

Km/h	310
HP	570
kW	420
RPM	10500
cm^3	1,5 l-Turbo
Kg	580

B2 | Fórmula I



Ensign N 181

Km/h	300
HP	490
kW	361
RPM	10750
cm^3	3000
Kg	592

B3 | Fórmula I



Ferrari 126 C 2

Km/h	320
HP	550
kW	405
RPM	11600
cm^3	1,5 l-Turbo
Kg	595

B4 | Fórmula I



Lotus 91

Km/h	308
HP	500
kW	368
RPM	11000
cm^3	3000
Kg	580

C1 Fórmula I



March 821

Km/h	295
HP	490
kW	361
RPM	10750
cm³	3000
Kg	585

C2 Fórmula I



McLaren MP 4 B

Km/h	312
HP	500
kW	368
RPM	11000
cm³	3000
Kg	580

C3 Fórmula I



Osella FA 1 C

Km/h	295
HP	490
kW	361
RPM	10750
cm³	3000
Kg	587

C4 Fórmula I



Renault RE 30 B

Km/h	320
HP	550
kW	405
RPM	12000
cm³	1,5 l-Turbo
Kg	590

D1 Fórmula I



Talbot-Ligier JS 19

Km/h	315
HP	520
kW	383
RPM	12000
cm³	3000
Kg	580

D2 Fórmula I



Theodore TY 02

Km/h	290
HP	490
kW	361
RPM	10750
cm³	3000
Kg	589

D3 Fórmula I



Tyrrell 011

Km/h	310
HP	500
kW	368
RPM	11000
cm³	3000
Kg	580

D4 Fórmula I



Williams FW 08

Km/h	315
HP	500
kW	368
RPM	11000
cm³	3000
Kg	580

E1 **Fórmula II**



March-BMW 822

Km/h	295
HP	320
kW	236
RPM	9800
cm^3	2000
Kg	520

E2 **Fórmula II**



Ralt-Honda RH 6

Km/h	305
HP	325
kW	239
RPM	10800
cm^3	2000
Kg	517

E3 **Fórmula II**



AGS-BMW JH 19

Km/h	295
HP	320
kW	236
RPM	9800
cm^3	2000
Kg	525

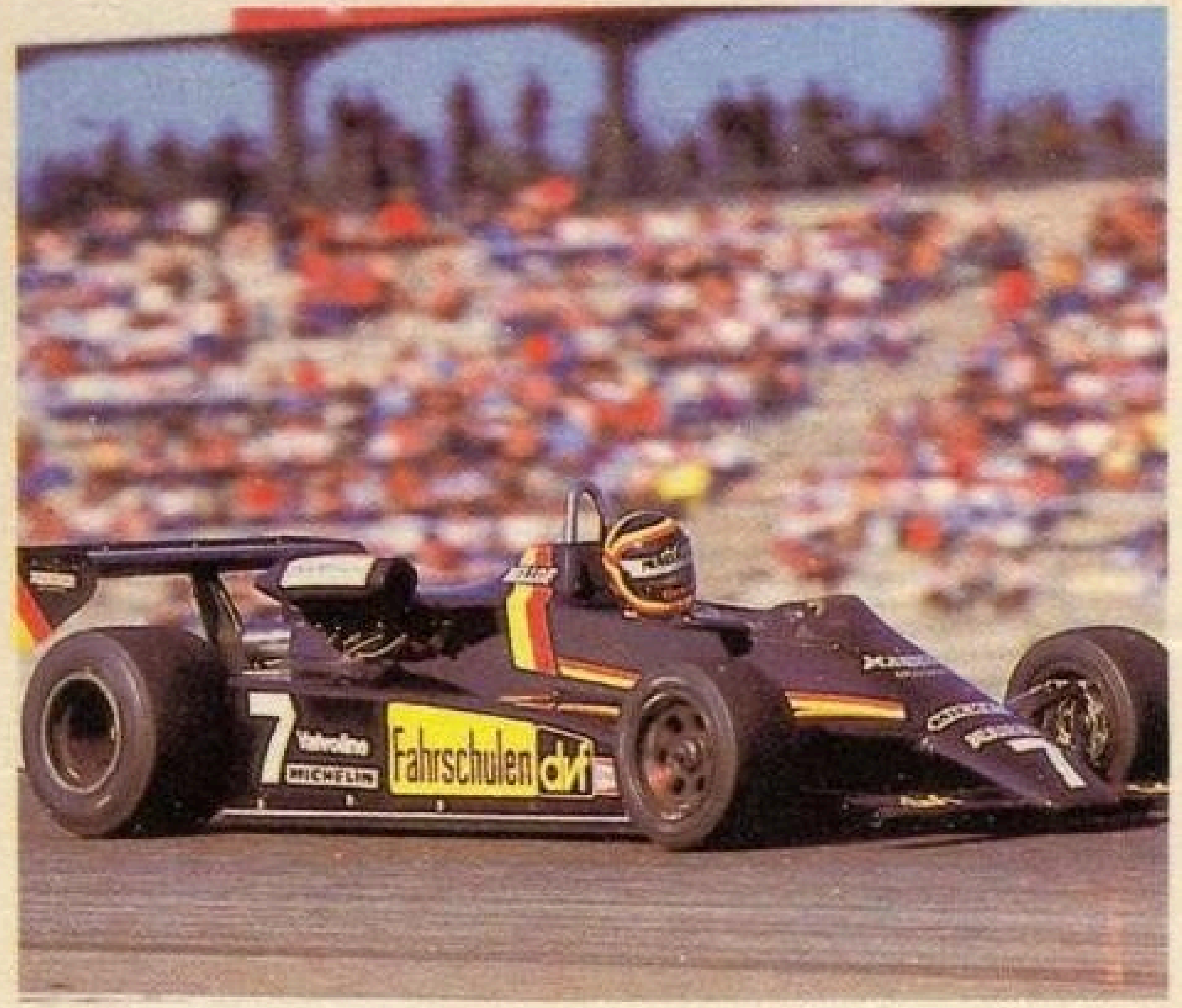
E4 **Fórmula II**



Merzario-BMW 282

Km/h	290
HP	310
kW	228
RPM	9600
cm^3	2000
Kg	522

F1 **Fórmula II**



Maurer-BMW MM 82

Km/h	300
HP	320
kW	236
RPM	9800
cm^3	2000
Kg	515

F2 **Fórmula II**



Minardi-BMW 281 B

Km/h	290
HP	310
kW	228
RPM	9600
cm^3	2000
Kg	518

F3 **Fórmula II**



Spirit-Honda 201

Km/h	300
HP	325
kW	239
RPM	10800
cm^3	2000
Kg	520

F4 **Fórmula II**



Toleman-BMW T 850

Km/h	285
HP	310
kW	228
RPM	9600
cm^3	2000
Kg	515

G1 Fórmula III



Merzario 283

Km/h	255
HP	170
kW	125
RPM	5800
cm^3	2000
Kg	448

G2 Fórmula III



Gulf Alfa Romeo F 3

Km/h	250
HP	177
kW	130
RPM	6500
cm^3	2000
Kg	450

G3 Fórmula III



March 813

Km/h	255
HP	180
kW	132
RPM	8000
cm^3	2000
Kg	448

G4 Fórmula III



Ralt RT 3

Km/h	250
HP	170
kW	125
RPM	5800
cm^3	2000
Kg	442

H1 Fórmula III



Anson SA 3

Km/h	255
HP	175
kW	129
RPM	5800
cm³	2000
Kg	445

H2 Fórmula III



Dallara 823

Km/h	250
HP	168
kW	124
RPM	5800
cm³	2000
Kg	450

H3 Fórmula III



Ralt RTS

Km/h	255
HP	170
kW	125
RPM	5800
cm³	2000
Kg	440

H4 Fórmula III



Martini MK 37

Km/h	240
HP	178
kW	131
RPM	5850
cm³	2000
Kg	440

"JUEGO DEL MATCH" REGLAMENTO

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; Quien elije a su criterio la mejor característica técnica (HP, KM/H, RPM, etc) descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa mano los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA AMARILLA Y ROJA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior (en cualquier mano del juego) recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus competidores. Las tarjetas amarillas y rojas se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado una vez que han salido.

JUEGO DEL "4" REGLAMENTO

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite, hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquéllos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en sus manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quién ha "bajado" mayor número de "cuartetos" para decidir el ganador del juego.